

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL



Propuesta: Programa “Juegos Recreativos y Motricidad Gruesa
en Estudiantes de Educación Inicial de la I.E N° 1174 Pueblo
Libre Cortegana, Celendín - 2018
Trabajo de Investigación para obtener el Grado de Bachiller en Educación

Autora

Loje Amaya, Elena Victoria

Asesora

Mg. Flores Álvarez, Mary Elizabeth

Celendín – Perú
2018

DEDICATORIA

A Dios sobre todas las cosas, por darnos la existencia y darme la fuerza para salir adelante cada día de mi vida

A mis hijas, mi madre y esposo por creer en mí que con sus palabras de aliento no me dejaban decaer para que siga adelante y siempre sea perseverante y logre mis objetivos.

La Autora

1. PALABRA CLAVE

Español

Tema	Motricidad Gruesa
Especialidad	Educación

English

Theme	Gross Motricity
Specialty	Education

Líneas de Investigación

UNIVERSIDAD SAN PEDRO	Áreas del conocimiento – OCDE EL CONCYTEC usa como áreas del conocimiento el estándar internacional de áreas de Ciencia y Tecnología de la OCDE		
FACULTAD	Área	Sub Área	Disciplina
IV. EDUCACION Y HUMANIDADES	5. Ciencias sociales 6. Humanidades	5.3 ciencias de la Educación	<ul style="list-style-type: none"> • Educación General (incluye capacitación, Pedagogía) • Educación Especial (para estudiantes dotados y aquellos con dificultades de aprendizaje)
		5.9 Otras ciencias Sociales	Ciencias sociales interdisciplinaria
		6.4 Arte	Artes de la representación (musicología, ciencias dl teatro, Dramaturgia)

2. TITULO

Propuesta: Programa “Juegos Recreativos” y Motricidad Gruesa en Estudiantes de Educación Inicial de la I.E. N° 1174 Pueblo Libre Cortegana, Celendín -2018.

3. RESUMEN

La presente tesis denominado Propuesta: Programa “Juegos Recreativos” y Motricidad Gruesa en Estudiantes de Educación Inicial de la I.E. N° 1174 Pueblo Libre Cortegana, Celendín -2018.

Tiene como propósito desarrollar la Motricidad Gruesa de los niños(as) de 4 y 5 años de Educación inicial de la Institución Educativa N° 1174 Pueblo Libre Cortegana, Celendín -2018, mediante la aplicación de una propuesta de juegos recreativos

El tipo de investigación es aplicada y el diseño es pre experimental, la población estaba conformada por los 80 estudiantes de la Institución Educativa publica Educación Inicial N° 1174 Pueblo Libre Cortegana, Celendín -2018, en el Departamento de Cajamarca, la muestra es conformada por 20 estudiantes de Educación Inicial 4 y 5 años

Los resultados más importantes es que se logró determinar que la Propuesta: Programa “Juegos Recreativos” mejora significativamente el desarrollo de la motricidad Gruesa en Estudiantes de Educación Inicial de la I.E. N° 1174 Pueblo Libre Cortegana, Celendín -2018.

Gracias

4. ABTRACT

The present thesis denominated Proposal: Program "Recreational Games" and gross Motricity in Students of Initial Education of the I.E. N ° 1174 Pueblo Libre Cortegana, Celendín -2018.

Its purpose is to develop the gross motor skills of children of 4 and 5 years of initial education of the Educational Institution No. 1174 Pueblo Libre Cortegana, Celendín -2018, through the application of a proposal of recreational games

The type of research is applied and the design is pre-experimental, the population was made up of 120 students of the Educational Institution publishes Educational Institution No. 1174 Pueblo Libre Cortegana, Celendín -2018, in the Department of Cajamarca, the sample is made up of 20 students of 4 and 5 years

The most important results are that it was determined that the Proposal: "Recreational Games" Program significantly improves the development of gross motor skills in Initial Education Students of the I.E. N ° 1174 Pueblo Libre Cortegana, Celendín -2018.

Thank you

ÍNDICE

	Pagina
PALABRA CLAVE.....	iii
1. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN.....	iii
2. TITULO.....	iv
3. RESUMEN.....	v
4. ABSTRACT.....	vi
5. INTRODUCCIÓN.....	1
5.1 Antecedentes y fundamentación Científica.....	1
Antecedentes internacionales.....	2
Antecedentes nacionales.....	2
Antecedentes locales.....	2
Fundamentación Científica.....	4
5.2 Justificación de la Investigación.....	5
5.3 Problema.....	7
5.3.1 Formulación del problema.....	7
5.4 Conceptualización y operacionalizacion de Variables.....	8
A). Juegos Recreativos.....	8
• Juego en el Desarrollo infantil.....	9
• Diferentes concepciones de Juego.....	10
• Importancia de la Educación Psicomotriz.....	13
• Área de la Psicomotricidad.....	15
• Ejercicios de Aplicación.....	18
B). Motricidad Gruesa.....	26
• Etapas del Desarrollo del niño.....	26
• Desarrollo Psicomotriz.....	27
• Dominio Corporal.....	29
• Dominio Corporal Dinámico.....	29
• Dominio Corporal Estático.....	30
• Motricidad.....	31

• Coordinación Motora Gruesa.....	32
• Importancia del Movimiento y la Motricidad.....	32
5.5 Hipótesis.....	35
Operacionalización de variables.....	35
5.6 Objetivos.....	36
5.6.1 Objetivo general.....	36
5.6.2 Objetivo específico.....	36
6. METODOLOGÍA.....	37
6.1 tipo de Investigación.....	37
6.2 Diseño de Investigación	37
6.3 Población y muestra.....	38
6.4 Técnicas de procesamiento de datos.....	39
7. RESULTADOS.....	39
7.1 Interpretación de pre test.....	39
7.2 Interpretación del pos test.....	44
7.3 Diferencia de pre test y post test	46
Cuadro comparativo.....	46
Verificación de hipótesis.....	47
8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.....	50
9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	52
10. AGRADECIMIENTO.....	54
11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	55
12. ANEXOS Y APÉNDICI.....	56
• Ficha de Observación	
• Propuesta	
• Actividades de Aprendizaje	
• Evidencias Fotográficos.	

5. INTRODUCCIÓN

Los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo. Las primeras nociones topológicas, temporales, espaciales y de resolución de problemas se construyen a partir de actividades que se emprenden con otros en diferentes situaciones de movimiento.

Los juegos han de propiciar la activación de estos mecanismos cognoscitivos y motrices, mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices, se trata en esta etapa de contribuir a la adquisición del mayor número posible de patrones motores básicos con los que se puedan construir nuevas opciones de movimiento y desarrollar correctamente las capacidades motrices y las habilidades básicas.

El nivel evolutivo se tomará siempre como un punto de referencia para diseñar el proceso de enseñanza y aprendizaje; proceso que se organizará a partir del punto de partida de los alumnos y alumnas, de sus conceptos y aprendizajes previos, procurando que vaya construyendo otros nuevos, siguiendo una secuencia de adquisición que proceda de lo global y amplio a lo específico, y primando el criterio de diversidad sobre el de especialización.

El carácter expresivo y comunicativo del cuerpo facilita y enriquece la relación interpersonal.

Por ello mediante este trabajo de investigación se busca mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 1174, del Distrito de Cortegana, Provincia de Celendín - 2018, mediante un trabajo secuencial y sistemático, siguiendo el esquema de investigación propuesto por el vicerrectorado de investigación de la Universidad San Pedro.

5.1 Antecedentes y Fundamentación Científica

Antecedentes

Pérez Chochos, Clemencia Rosana (2015) Universidad Técnica de Ambato Facultad de Ciencias de la Salud carrera de Estimulación Temprana, tesis titulada: “los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la unidad educativa “Hispano América” del Cantón Ambato”, llegaron a las siguientes conclusiones:

- Al diagnosticar la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad a través del Test de Desarrollo de Nelson Ortiz se obtuvo un parámetro de alerta en el Área Motora Gruesa, evidenciando un retraso en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.
- Se identificó que los juegos tradicionales infantiles que ayudan al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años son los juegos tradicionales infantiles de persecución siendo los siguientes: Rayuela, Gato y ratón, Yermis, El rey dice, Los países, Ensacados, La Soga.
- Las maestras no cuentan con una guía para estimular con juegos tradicionales infantiles de persecución con la finalidad de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños

Amasifuen Pano Francis, Damaris Utia Cisneros Iselia (2014), Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, tesis titulada “Efectividad de un Programa de Juegos Variados en la mejora de la Motricidad Gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “niños del saber” del Distrito de Punchana-2014”, llegaron a las siguientes conclusiones:

- En cuanto a los resultados del pre-test, se observa que de los 30 niños evaluados, 19(63%), están con el calificativo C (en inicio), 11(37%) están con el calificativo

B (en proceso) y ningún examinado tiene A (logro previsto).

- Referente a los resultados del pre-test del grupo experimental, se observa que de los 30 niños de la muestra 18(60%) están con el calificativo C (en inicio), 12 (40%) están con el calificativo B (en proceso) y ningún niño tiene A (logro previsto).
- Así mismo en cuanto a los resultados del pre-test del grupo de control y experimental se observa que fusionando el pre-test del grupo de control y el grupo experimental, se infiere que los resultados son bastantes similares, notándose una ligera mejoría en el grupo de control pero poco significativa.
- En cuanto a los resultados del pos-test del grupo de control se observa que de los 30 niños de la muestra 14 (47%) están con el calificativo C (en inicio), 16 (53%) están con el calificativo B (en proceso) y ningún niño tiene A (logro previsto).
- Respecto a los resultados del post-test del grupo experimental, se observa que de los 30 niños de la muestra, el 100% ha obtenido el calificativo A (logro previsto).

Daniela Chancusig Catota (2012) Universidad Tecnológica Equinoccial Sistema de Educación a Distancia Carrera de Educación Inicial, tesis titulada “Rescate de los Juegos Tradicionales Como Apoyo al Desarrollo de la Motricidad Gruesa en Niños Niñas de 5 A 6 Años De Edad, en el Centro Educativo Cec, de la Ciudad de Latacunga Provincia De Cotopaxi”, llegaron a las siguientes conclusiones:

- Los padres no realizan de manera frecuente actividades lúdicas y juegos tradicionales con los niños y niñas, no están capacitados en el área de desarrollo motriz de los niños.
- Los juegos tradicionales son apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa, en todos los niveles puesto que le ayudan a una formación integral de sus habilidades.
- Se observa que los niños que desarrollan actividades lúdicas mejoran sus habilidades y su motricidad gruesa.
- Los maestros no son continuamente capacitados en temas de motricidad gruesa y juegos tradicionales.
- El juego puede ser un instrumento para introducir a los niños en el medio que les rodea, de tal manera que este pueda relacionarse con los otros niños/as y con los adultos.
- Creciente interés por parte de los educadores para rescatar estos juegos tradicionales, muchos de ellos colectivos, que los hacen aún más interesantes para las necesidades de las niñas/os de ahora y que su utilización en el aula resulta vehículo para una enseñanza de calidad.

Veronica Melisa Del Rosario Minina Mery Patricia Macancela Sarango (2012) Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil, tesis titulada “La Motricidad Gruesa Favorece el desarrollo de los Niños de 3 A 5 años”, llegaron a las siguientes conclusiones:

- El tiempo debe ser flexible, dependiendo de la edad y calidad de los niños, la educadora lo debe distribuir de acuerdo con la edad, las características del propio grupo y los propios recursos con los que se cuente, en forma equilibrada que lleve a un juego competitivo. Los juegos y ejercicios tienen que plantearse tanto en grupos grandes como en grupos pequeños.

- Hay que respetar los ritmos individuales y las necesidades de los niños y niñas, necesidades fisiológicas, afectivas, de movimiento y expresión corporal, de expresión simbólica, de relajación, de socialización, de expresión y comunicación, de descubrimiento, de manipulación, y de creación.
- El material tiene que ser lo más atractivo posible y, a su vez, adecuado a la edad del participante. Cuando éste no motive lo suficiente se renovará por otro que lo consiga.
- Cuando los niños y niñas que participan en el juego empiezan a tener cierto dominio sobre sí mismo y, por tanto, un cierto desarrollo madurativo (6 años aproximadamente), se les puede empezar a consultar a través de puestas en común, de forma básica y elemental.
- El espacio de juego tiene que posibilitar una gran experiencia al participante. Este lugar puede ir desde una aula habitual de interior hasta la playa en el exterior.
- Los materiales que se deben utilizar han de ser variados, incorporando tanto materiales muy estructurados (balones, colchonetas, etc.) como materiales poco estructurales (cartones, maderas, etc.)
- El educador y educadora ha de preparar concienzudamente la actividad lúdica
- Procurar mantener el interés procurar que cada juego tenga algo nuevo

Fundamentación Científica

Gómez (2003), en su trabajo titulado “**La coordinación motriz fina en preescolar**”, el autor concluyó que la estimulación temprana está referido a las principales habilidades motoras finas que el niño

ha de ir adquiriendo a lo largo de su vida, ya que los primeros años constituyen un periodo crítico para la mayoría de los aprendizajes básicos. Para llegar a dicha conclusión el autor aplicó una serie de estrategias con la ayuda de diversos materiales y actividades. Solicitó a los menores que manipularan objetos con sus dedos manos, hacer movimientos precisos y usar las destrezas, haciendo que desarrollen los músculos pequeños de la mano, la psicomotricidad fina.

García (2004), logró establecer en la investigación realizada sobre la “**Influencia de la Psicomotricidad Global en el Desarrollo de la Psicomotricidad Fina**”, que una buena metodología para la aplicación de la psicomotricidad global y fina permite al alumno desarrollarse y adaptarse mejor no solo en la vida educativa sino en la vida social familiar y cultural dándole lugar a la madurez emocional, intelectual y de su personalidad

5.2 Justificación de la Investigación

La razón que motiva al desarrollo de la presente investigación es que como educadores y formadores de personas integras, buscamos nuevas formas y métodos de enseñanza para nuestros alumnos, que garantice una buena formación tanto en el aspecto cognitivo como en el aspecto físico y Psicológico.

La presente investigación es importante porque desde la dimensión física, mental y espiritual del niño, la actividad motora desempeña un papel esencial en la facilitación de su desarrollo integral, ya que el infante posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y evolución. El juego pues, ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus

posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo.

La motricidad ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz, emocional e Intelectual en las primeras etapas del niño, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para así en un futuro poder ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos impuesto por el mundo post-moderno; por consiguiente; es desde la educación preescolar donde se empieza a trabajar con metas muy claras en todos los procesos en los que se fundamenta el movimiento.

Por ello esta investigación busca centrar el interés en el juego Psicomotores para el niño de 3 y 4 años, tenga como un referente de su desarrollo motriz y lo impulse a estructurarse desde los primeros años en cuanto al manejo de su sistema músculo esquelético.

Por ello, los resultados que se esperan obtener en esta investigación apuntan a que los Estudiantes de la Institución Educativa de educación inicial de la I.E N° 1174, Pueblo Libre – Cortegana, Celendín - 2018, alcancen un desarrollo motor de acuerdo a su edad mental y cronológica, que les estimule el deseo por ejercitarse y tengan en el juego un punto de referencia para adquirir las destrezas físicas en las variables de coordinación y equilibrio, las cuales se verán reflejadas en la vida adulta del individuo.

Desarrollar una buena motricidad gruesa en un niño, garantiza adultos seguros, capaces de tomar las mejores decisiones en el momento oportuno, puesto que la motricidad gruesa conlleva a mejorar el pensamiento crítico, pilar fundamental en las acciones del ser humano.

Así mismo los resultados del presente estudio de investigación servirán como un aporte científico y actualizado para los docentes

de todos los niveles y modalidades de la educación para que los docentes tengan en cuenta en sus programaciones de aula el área de la psicomotricidad considerando los juegos recreativos educativos como estrategia de aprendizaje importante e infaltable en el desarrollo de la coordinación motora gruesa, de esta manera se estará contribuyendo a que los niños y niñas de nuestra región tengan una buena coordinación de sus movimientos que redundará en el proceso de enseñanza aprendizaje

5.3 Problema

En Estudiantes de Educación Inicial de la I.E. N° 1174 Pueblo Libre Cortegana, Celendín - 2018, se ha observado que existe una incorrecta aplicación de ejercicios motores en los Estudiantes, edad importante en el desarrollo de interconexiones neuronales. Estas conexiones solo se realizan en la edad antes mencionada, por lo cual, una correcta aplicación de ejercicios motores adecuados, se vuelve de vital importancia para el desarrollo psicomotor del individuo.

La motricidad gruesa es un tema recurrente que se enfocan en los primeros años de educación, un desarrollo no adecuado conlleva a dificultades de la vida cotidiana.

Se va adquiriendo dominio motriz, autonomía personal o brindarles mediante los ejercicios oportunidades de sentir, pensar y actuar con mayor seguridad. Estos ejercicios, muchas veces no son correctamente empleados o sencillamente son desconocidos para las educadoras.

Debido a estas etapas claves del crecimiento su rol es definitivo en el desarrollo de los niños, en tal sentido mediante este trabajo de investigación se pretende brindar una Propuesta donde se

detalle la correcta aplicación de los juegos Psicomotores, para un buen desarrollo de la Motricidad Gruesa de los estudiantes de educación inicial de la I.E N° 1174 Pueblo Libre Cortegana, Celendín -2018.

Formulación del Problema

¿En qué medida la aplicación de Propuesta: Programa “Juegos Recreativos” mejorara el desarrollo de la Motricidad Gruesa en Estudiantes de Educación Inicial de la I.E. N° 1174 Pueblo Libre Cortegana, Celendín -2018?

5.4 Conceptualización y Operacionalización de Variables

A) Juegos Recreativos

El juego es un hecho motriz implícito en la práctica habitual del niño. Se considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con él todo el desarrollo físico y psicomotor, el desarrollo intelectual, el socio-afectivo, etcétera.

Normalmente requieren del uso mental o físico, y a menudo de ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

Esta importancia concedida al juego no es algo nuevo, o de nuestro tiempo. La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3.000 a. de C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. En la Grecia clásica el juego formaba parte de la

formación del ciudadano. Aristóteles o Platón destacaron su gran valor educativo.

En el siglo XX, muchos autores han estudiado el juego como un componente fundamental en el proceso de aprendizaje del niño, sobre todo a raíz de las teorías de Piaget.

Hoy en día por las circunstancias de la sociedad en la que vivimos, a los niños se les niega en ocasiones la posibilidad de jugar: viven en pisos de reducidas dimensiones, no cuentan con espacios al aire libre, por lo que los juegos o las actividades lúdicas se están perdiendo. Los niños se han convertido en la mayoría de los casos en auténticos sedentarios, de ahí la importancia de recuperar el juego como un hecho que ofrece una fuente inagotable de posibilidades.

Jean Piaget

Piaget pensaba que la actividad o el juego pueden constituir un producto final para un niño. Lo que constituye juego en un estadio puede ser trabajo en otro. Una vez que el niño aprende una actividad, ésta se repite por el puro placer de dominio.

Piaget (1965) definió el juego como asimilación pura: la repetición de un comportamiento o un esquema solamente por el placer de conquistar una meta. Pensaba que los tipos y la evolución de las actividades lúdicas que un niño elige reflejan su nivel de desarrollo cognitivo.

Para Piaget, juego y desarrollo cognitivo son paralelos e interdependientes. El juego estimula la habilidad del niño para dominar y ser competente dentro de su mundo.

El juego en el desarrollo infantil

A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego-trabajo. En cada período del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central. La estructura de los primeros años escolares enseña al niño a equilibrar las actividades laborales y lúdicas. A medida que el niño se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo. Este enfoque en el trabajo aumenta a través de los años adolescentes. Para los adultos, el desarrollo de trabajo y carrera están equilibrados con actividades activas o pasivas de esparcimiento.

Con el transcurso de los años, los educadores y desarrollistas han elaborado muchas definiciones para la palabra juego, pero es intrínseco a todas estas definiciones el concepto de que juego es una actividad en la que se participa voluntariamente por placer. Esta actividad es importante porque ayuda al niño a adaptarse a su ambiente o cultura. El juego de un niño se desarrolla a través de varias etapas desde la observación pasiva hasta la actividad cooperativa y con propósito.

Funciones del juego

- El juego permite al niño descubrir un sentido del yo, una estabilidad interna.
- El niño comienza a confiar en la constancia y la consistencia del ambiente.
- Esta confianza desarrolla la base para la identidad del ego.

- El juego permite al niño analizar la realidad de los mundos interno y externo.
- Le permite expresar sentimientos sin temor del castigo y, por el contrario, le ayuda a aprender a controlar las frustraciones y los impulsos.
- Este control proporciona la base para la fuerza del ego, la auto confianza y la adaptación potencial a las necesidades futuras.
- El juego es diversión: abre un mundo de alegría, humor y creatividad.
- Las actividades lúdicas están íntimamente relacionadas con el nivel de desarrollo cognitivo del niño.
- A través del juego, el niño aprende a manipular los acontecimientos y los objetos en el ambiente interno y externo.

Diferentes concepciones de la palabra juego:

Etimológicamente, viene de:

- **Jocus:** significa ligereza, pasatiempo.
- **Ludus:** significa jugar.

La **Real Academia de la Lengua** lo define como: *la acción de jugar, pasatiempo o diversión.*

Huizinga (1987): *es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tiene su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría.*

Cagigal, J.M (1996): *acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.*

Características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

Segun **Domingo Blázquez (1986):**

a) En función del **grado de energía**:

- Juegos muy activos.
- Juegos activos.
- Juegos de media intensidad.
- Juegos de poca intensidad.

b) En función del **grado intervención**:

- Juegos de eliminación progresiva.
- Juegos de participación total.

c) En función del **tipo de movimiento**:

- Juegos de marcha.
- Juegos de carrera.
- Juegos de salto.
- Juegos de lanzamientos.
- Juegos de lucha.
- Juegos de equilibrio.
- Juegos de coordinación.
- Juegos sensoriales.

d) En función de su **dimensión social**:

- Juegos individuales.
- Juegos de grupo.
- Juegos de equipos.

Segun **Miranda Viñuelas, J. (1996)**, en función del juego en la sesión de Educación Física:

- Juegos de animación.
- Juegos centrales.

- Juegos calmantes.

Psicomotricidad

El término psicomotricidad basado en una visión global, integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensomotrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico.

Los avances en la comprensión de la psicomotricidad, han sido retomados en el campo de la educación dando origen a la Educación Psicomotriz la misma que es un medio para contribuir al desarrollo integral de los niños/as no tiene la finalidad de hacer grandes atletas ni destacados deportistas, pero su práctica está orientada a formar mentes sanas y cuerpos fuertes, ágiles y capaces de emplear sus posibilidades motrices plenamente.

Según Pic y Vayer, “La educación psicomotriz utiliza los medios de la educación física con el fin de normalizar o mejorar el comportamiento de los niños, pretende educar de manera sistemática las conductas motrices y psicomotrices del niño, facilitando así la acción educativa y la integración escolar y social.”

En este sentido, la educación de la psicomotricidad debe ser integral, estimulando a partir del cuerpo y el movimiento la

capacidad de relacionarse mejor consigo mismo y con las demás personas.

Importancia de la Educación Psicomotriz

La educación psicomotriz es importante porque contribuye al desarrollo integral de los niños/a, ya que, desde una perspectiva psicológica y biológica, los ejercicios físicos aceleran las funciones vitales y mejoran el estado de ánimo.

Proporciona los siguientes beneficios:

1.- Proporciona la salud, al estimular la circulación y la respiración, favoreciendo una mejor nutrición de las células y la eliminación de los desechos. También fortalece los huesos y los músculos.

2.- Fomenta la salud mental, el desarrollo y control de habilidades motrices permite que los niños/as se sientan capaces; proporciona satisfacción y libera tensiones o emociones fuertes. La confianza en sí mismo o misma, contribuye al auto concepto y autoestima.

3.- Favorece la independencia, logrando que los niños/as puedan lograr sus propias actividades y así explorar el mundo que lo rodea.

4.- Contribuye a la socialización, al desarrollar las habilidades y destrezas necesarias ayuda a que los niños/as se integren, compartan y jueguen con los demás niños.

El objetivo de la psicomotricidad es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del

cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto.

Para García Núñez y Fernández (1996) la psicomotricidad “Indica interacción entre las funciones neuromotrices y las funciones psíquicas en el ser humano, por lo que el movimiento no es solo una actividad motriz, sino también una actividad psíquica consiente provocada por determinadas situaciones motorices.”

Es decir puede ser entendida como una mirada globalizadora que percibe las interacciones tanto entre la motricidad y el psiquismo como entre el individuo global y el mundo exterior. Así el niño a través del desarrollo de la psicomotricidad sintetiza su entorno adaptándose de una manera flexible descubriendo el mundo de los objetos mediante el movimiento

En síntesis de la psicomotricidad es una resultante compleja que implica no solamente las estructuras sensoriales, motrices e intelectuales, sino también los procesos que coordinan y ordena progresivamente los resultados de esta estructura.

Áreas de la psicomotricidad

Esquema Corporal

El descubrimiento y conocimiento del propio cuerpo, de las partes que lo integran y su funcionamiento es el pilar básico sobre el que se irán posteriormente asentando el resto de los elementos psicomotores, para llegar a una interacción en la que se fortalecen mutuamente.

El esquema corporal va formándose lentamente en los niños/as desde el nacimiento hasta aproximadamente los once o doce años, en función de la maduración del sistema nervioso, de su propia acción, del medio que lo rodea, de la relación con otras personas y la afectividad de esta relación así como de la representación que se hace el niño de sí mismo.

Los niños/as aprende a reconocer su cuerpo y a distinguirlo de las demás cosas este conocimiento lo adquiere al mover sus extremidades, el cambio de posición y al sentir las sensaciones de compensación de los desequilibrios posturales a través de las impresiones táctiles y visuales.

Schilder, Paúl (1991) define el esquema corporal como “la representación mental, tridimensional, que cada uno de nosotros tiene de sí mismo,” esta representación se constituye con base en múltiples sensaciones, que se integra dinámicamente en una totalidad o gestalt del propio cuerpo.

Todo esto nos da a conocer que el esquema corporal mal estructurado se traduce en deficiencias en diversos aspectos de la personalidad como puede ser: en la organización espacio- temporal, en la coordinación motriz, e incluso, en una falta de seguridad en las propias aptitudes, circunstancias que dificultan establecer una adecuada comunicación con el entorno.

A lo largo de su evolución psicomotriz, la imagen que los niños/as se forma de su propio cuerpo se elabora a partir de múltiples informaciones sensoriales de orden interno y externo que este percibe.

Lateralidad

Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, los niños/as desarrollan las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que los niños/as definan su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

Para Conde y Viciano (1997) la lateralidad “es el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro y se manifiesta en la preferencia de servirnos selectivamente de un miembro determinado (mano, pie, ojo) para realizar actividades concretas”

La lateralidad es por consecuencia sinónimo de diferenciación y organización global corporal, donde están inmersos por lo tanto la coordinación del espacio y tiempo, la lateralidad es indispensable en el proceso de aprendizaje, porque permite desarrollar la orientación del cuerpo, además de ser la base para la proyección del espacio en la organización motora y del lenguaje, dando como resultado su influencia en la lectura, la escritura y lógica matemática.

Por su parte, la lateralidad es un proceso que tiene una base neurológica, y es una etapa más de la maduración del sistema nervioso, por lo que la dominancia de un lado del cuerpo sobre el otro va a depender del predominio de uno u otro hemisferio. En este sentido se considera una persona diestra cuando hay predominio del hemisferio izquierdo y una persona zurda, cuando la predominancia es del hemisferio derecho.

Equilibrio

Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. Es el resultado de distintas integraciones sensorio-perceptivo-motrices que conducen el aprendizaje en general.

Estructuración espacial

Esta área comprende la capacidad que tiene los niños/as para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras.

Tiempo y Ritmo

Las nociones de tiempo y ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como rápido, lento; orientación temporal como antes y después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido.

Ejercicios de Aplicación

Dominio corporal dinámico

1-Relevos: Cada niño se ubicará en un espacio grande, saldrán con el pié izquierdo recogido y en su boca una bomba con agua y las manos en la cintura; la dejarán a una distancia botarán la bomba y así cada niño hasta que pasen todos; se devuelven, hasta acabarlos sin reventar.

(Desplazamiento Equilibrio)

2-El Sapo: Cada niño se pondrá acurrucado, en sus manos llevará un plato con pimpones, saltarán siete veces hasta llegar al otro compañero y a la llegada le obsequiarán un dulce, un stiquer, pintucarita, etc.

(Coordinación)

3-El Baile: Se les pondrá el baile de la bomba para que se muevan de la cabeza a los pies en forma circular; hombros, cadera, manos y piernas.



4-EL ARO: Cada niño cogerá el aro y lo ubicarán en el cuello para moverlo circularmente; luego en la cintura, en los brazos y las piernas.



Coordinación

5-Camino Punta De Pie: Cada niño se quitará los zapatos y quedarán en medias; sobre una colchoneta larga caminarán en



puntas, se devolverán en los talones y luego en un pié.

Dominio Corporal Estático

1-Equilibrio Posturas Del Cuerpo: Flexión del tronco hacia delante, línea oblicua con el tronco y los brazos extendidos hacia delante y una pierna hacia atrás, realizando el mismo movimiento pero hacia saltando.

2-Saltar Al Cordel: Saltar cogiendo el lazo en ubicación atrás del cuerpo, se les dirá que salten lentamente y mas adelante que lo hagan con más rapidez al balanceo con un pié.



3-Pato: Se les pide que pongan las manos en las rodillas, que inclinen el tronco y que caminen hacia delante en esa posición; también manos atrás con las palmas juntas; imitando la cola del pato.

4- Jugar A La Pelota: Rebotar la pelota y tomarla con las dos manos, luego con una sola mano y variar altura y fuerza.



5-Rebotes De La Pelota: Lanzar con rebote una pelota a un canasto ubicado cada vez más lejos entre 0,60 cms y 1,50 ms. De manera que el niño divida mentalmente esta distancia y en dos y dosifique la fuerza del envío.



1- Esquema Corporal-Posición del cuerpo: Posición parado, mirando un punto como un juguete ó un cuadro. Verticalidad;



un libro, una caja de maizena sobre la cabeza.

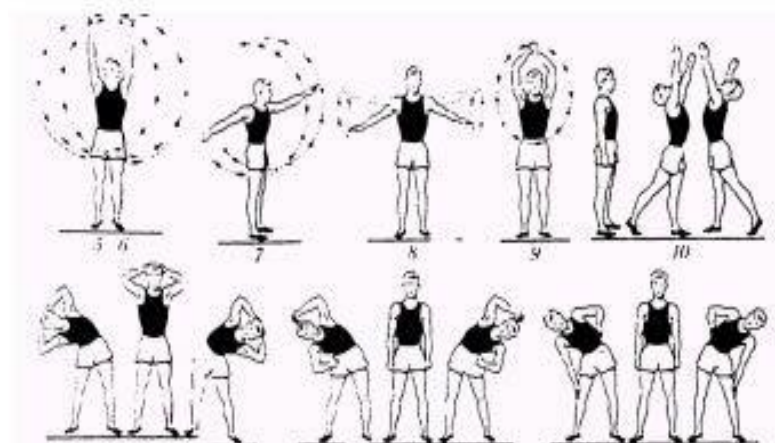
2-Marcha: Los niños caminarán de un extremo a otro,



haciéndolo rápidamente, pero sin correr.

3-Posiciones Horizontales Y Verticales De Los Brazos:

Coloca tus brazos en posición horizontal con las palmas de la mano frente a frente, coloca tus brazos en posición vertical,

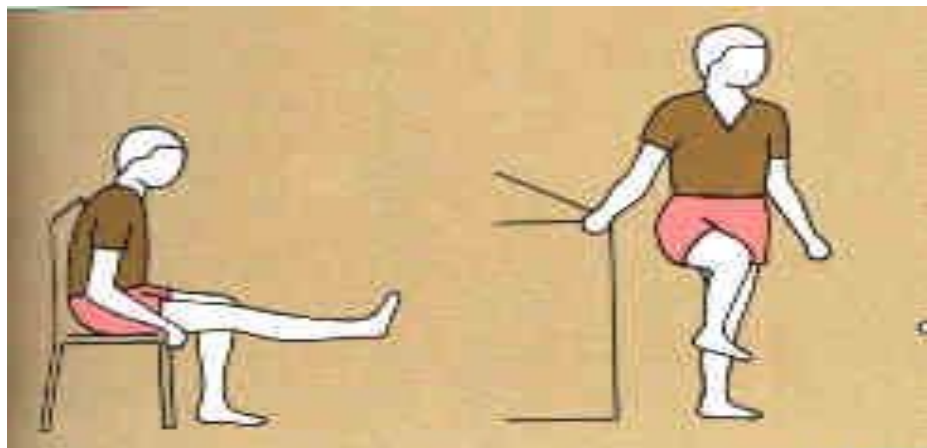


brazos contra las orejas, palmas de las manos frente a frente.

4-Posición De Piernas. Todos los niños unirán sus pies, luego los separan con un saltico; luego punta de pié adelante apoyándose sobre una Pierna



5- Segmentario de los brazos y antebrazos:



Los niños ubicarán las manos en los hombros, tocándolos; hombros caídos y hacia atrás, manos en la nuca, manos en la cabeza.

B) Motricidad Gruesa.

Motricidad Gruesa

CONDE, José (2007 pág., 2) dice “La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies.”

Las investigadoras concluyen que la motricidad gruesa abarca el progresivo control de nuestro cuerpo. Por ejemplo: el control de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, el gateo, el ponerse de pie, caminar, subir y bajar escaleras, saltar.

A partir de los reflejos, un bebe inicia su proceso motriz grueso y aunque no puede manejar adecuadamente sus brazos, intenta agarrar objetos a mano llena e introducir por sí mismo el alimento a la boca. Así, poco a poco su nivel motor se integrara para desarrollar patrones como el control de la cabeza, giros en la cama, arrodillarse o alcanzar una posición bípeda.

Lo más importante para evitar complicaciones a nivel neurológico es el ambiente en el que se desarrolle naturalmente el pequeño. La recomendación que se podría hacer es que los padres sepan las necesidades del bebe. Eviten se permisivos o restrictivos al extremo y les den una adecuada estimulación.

Etapas de desarrollo de los niños/as de 2 a 3 años.

El Desarrollo Cognitivo: La forma de aprender de estos niños/as son las rutinas, la repetición de actividades y las secuencias, pues gracias a una repetición rutinaria, el niño accede al conocimiento temporal y espacial. Conoce que hay un antes y un después, un ayer, un mañana, el niño diferencia los momentos del día, (mañana, tarde, noche) en función de sus actividades, pero su memoria y atención son aun demasiado inestables. El pensamiento es fantasioso y simbólico, mezclando los sueños con la realidad.

- **Animismo.**- creencia de que los objetos que lo rodean a los niños/as están animados y dotados de intención (tropieza con una piedra y dice que es mala)

- **Realismo.**- creencia de que todo lo que siente (sueños, imágenes, cuentos) tiene una realidad objetiva. Confunde la realidad física con la psicológica.

-**Artificial ismo.**- creencia de que los fenómenos físicos son producto de la creación de los seres humanos (el humo del cigarro hace las nubes). Sus conceptos llamados preconceptos por Piaget, (1959, pág. 81)

Desarrollo Afectivo Emocional.- los niños/as en esta etapa va desarrollando progresivamente una mayor diferenciación de sus emociones, aunque falte todavía una cierta conciencia y racionalización de las mismas. Le motivan la actividad y el ejercicio, pero no existe un sistema de motivaciones.

Desarrollo del Lenguaje.- se desarrolla con la incorporación de preposiciones y adverbios, con los cuales será capaz de comprender mejor y ser más preciso en su comunicación.

Desarrollo Motriz.- alcanzara grandes logros motrices soltura espontaneidad y armonía de sus movimientos, empezando a manifestar predominio de un lado de su cuerpo.

Desarrollo Motriz

Brito, Luis (2009) dice “Es toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo requerido para la ejecución con éxito de un acto deseado, un habilidad supone un acto consciente e implica la edificación de una competencia motriz”

Es preciso señalar que en este aspecto se agrupan contenidos cuyo objetivo es estimular el desarrollo de la percepción y la coordinación motriz. Ubicación en el espacio y en el tiempo, equilibrio, lateralidad coordinación viso motriz y psicomotriz estos contenidos se enfatizan en los tres primeros grados de educación primaria y continúan en los grados superiores para estimular las capacidades físicas coordinativas.

El desarrollo motriz sigue dos patrones para el alcance de dominio de destrezas:

El patrón céfalo caudal.- establece que en la conquista de las habilidades motrices, primero se adquiere el dominio de la cabeza luego del tronco y los brazos más delante de las piernas y finalmente de los pies y dedos , es decir este dominio va de arriba abajo.

El patrón próximo distal.- establece que el dominio de las destrezas motrices se inicia desde el centro hacia los

costados primero se gana el dominio sobre la cabeza y el tronco, luego los brazos, posteriormente las manos y finalmente los dedos.

Estos dos patrones de adquisición de destrezas son importantes de considerar para entender el desarrollo evolutivo de los niños/as, y para programar las experiencias de aprendizaje.

Tonicidad

“La actividad tónica consiste en un estado permanente de ligera contracción en el cual se encuentran los músculos estriados. La finalidad de esta situación es la de servir de telón de fondo a las actividades motrices y posturales” (stamback, 1979)

Para la realización de cualquier movimiento o acción corporal, es precisa la participación de los músculos del cuerpo, hace falta que unos se activen o aumenten su tensión y otros se inhiban o relajen su tensión. La ejecución de un acto motor voluntario, es imposible si no se tiene control sobre la tensión de los músculos que intervienen en los movimientos.

La actividad tónica es necesaria para realizar cualquier movimiento y está regulada por el sistema nervioso. Se necesita un aprendizaje para adaptar los movimientos voluntarios al objetivo que se pretende. Sin esta adaptación no podríamos actuar sobre el mundo exterior y el desarrollo psíquico se vería seriamente afectado, debido a que, en gran medida, depende de nuestra actividad sobre el entorno y la

manipulación de los objetos como punto de partida para la aparición de procesos superiores

La actividad tónica está estrechamente unida con los procesos de atención, de tal manera que existe una estrecha interrelación entre la actividad tónica muscular y la actividad tónica cerebral. Por tanto, al intervenir sobre el control de la tonicidad interviene también sobre el control de los procesos de atención, imprescindibles para cualquier aprendizaje. Asimismo, a través de la formación reticular y dada la relación entre ésta y los sistemas de reactividad emocional la tonicidad muscular está muy relacionada con el campo de las emociones y de la personalidad con la forma característica de reaccionar el individuo. Existe una relación recíproca en el campo tónico emocional y afectivo situacional por ello las tensiones psíquicas se expresan siempre en tensiones musculares para la psicomotricidad resulta interesante resulta interesante la posibilidad de hacer reversible la equivalencia y poder trabajar con la tensión relajación muscular para provocar aumento disminución de la tensión emocional de las personas.

Dominio Corporal

La mayoría de autores sobre libros de expresión corporal define de manera semejante al Dominio Corporal, tal es el caso de MOTOS que le define como “la necesidad de dominar el cuerpo para poder expresarnos corporalmente con una finalidad estética es necesario que el instrumento (el cuerpo) este globalmente

considerado, y que cada uno de los músculos en concreto, esté al servicio de la voluntad.”

El dominio corporal trata de hacer más expresivo al cuerpo, de perfeccionar el instrumento y de que cada musculo o grupo de músculos puedan actuar con independencia de los otros.

Dominio Corporal Dinámico

SUAREZ, Carmen (2008) dice “Es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo (extremidades superiores, inferiores y tronco, etc.) y de moverlas siguiendo la propia voluntad o realizando una consigna determinada.”

Es decir que este dominio permite no solo el desplazamiento sino, especialmente, la sincronización de los movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigidez y brusquedad.

Los postulantes concluyen en lo siguiente que el dominio dará a los niños/as confianza y seguridad en sí mismo, puesto que lo hace consciente del dominio que tiene de su cuerpo en situaciones diferentes. Para lograrlo hay que tener en cuenta diversos aspectos. La madurez neurológica, que solo se adquiere con la edad, evitar temores o inhibiciones, una estimulación y ambiente propicios, favorecer la comprensión de lo que se está haciendo, de que parte se debe mover, de cómo tiene que hacerlo buscando diferentes cursos a fin de posibilitar la representación del movimiento y el análisis del entorno para adquirir unas competencias que han de favorecer habilidades y dominio corporal; por lo tanto adquirir el dominio segmentario del cuerpo que permita moverse sincronizadamente.

Dominio Corporal Estático

SUAREZ, Carmen (2008) opina “La vivencia de los movimientos segmentarios, su unión armoniosa y la adquisición de la madurez necesaria del sistema nervioso, permiten al niño realizar una acción previamente representada mentalmente (coordinación general)”

Los postulantes argumentan que con la práctica de los movimientos ira forjándose y profundizando poco a poco la imagen y la utilización del cuerpo, hasta organizar su esquema corporal, para que esto sea posible los niños/as ha de tener el control de su cuerpo cuando no está en movimiento.

Se denomina dominio corporal estático a todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal: además del equilibrio estático, se integra la respiración y la relajación porque son dos actividades que ayudan a profundizar toda la globalidad del propio yo.

Motricidad

Los músculos esqueléticos, que están bajo el control del sistema nervioso, garantizan la motricidad (locomoción, postura, mímica, etc.)

El sistema nervioso central (cerebro, cerebelo, medula espinal) es una auténtica torre de control del organismo y constituye el lugar en el que se integra la información y la orden motora gracias a la que se realizan los movimientos voluntarios.

El sistema nervioso periférico (raíces nerviosas y nervios periféricos) lleva esta información hasta el musculo por medio de la unión neuromuscular. Cada musculo esquelético está conectado a la medula espinal por un nervio periférico. La transmisión del impulso nervioso al musculo desencadena la contracción muscular. Al contraerse, el musculo produce fuerza y movimiento.

La motricidad es la capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por si mismo tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento las cuales son: sistema nervioso, órgano de los sentidos, sistema musculo esquelético.

Coordinación Motora Gruesa

La capacidad motriz gruesa consiste en la capacidad de contraer grupos musculares diferentes de forma independiente, o sea, llevar a cabo movimientos que incluyen a varios segmentos corporales. Para que sea eficaz la coordinación psicomotriz se requiere de una buena integración del esquema corporal así como de un conocimiento y control del cuerpo. Esta coordinación dinámica exige la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo. Por ejemplo salta, brincar en un pie, sobre llantas etc.

Importancia del Movimiento y Motricidad

El movimiento representa “un auténtico medio de expresión y comunicación en él se exterioriza todas la potencialidades orgánicas, motrices, intelectuales y afectivas”. Por eso es

tan importante el movimiento en la vida de todas las personas y es una razón valedera para recomendar que las actividades de aprendizaje de los niños y las niñas en edad temprana, deban estar cargadas de movimiento y libertad. Por su naturaleza, los movimientos se clasifican en dos clases: motricidad fina y gruesa.

C) Operacionalizacion de Variable

Variables	Dimensiones/ Aspectos	Indicadores
Juegos Recreativos Psicomotores	Esquema Corporal Lateralidad Equilibrio Estructuración espacial Ritmo y Tiempo	Esquema Corporal Indica y localiza las partes externas del cuerpo y algunas de sus funciones (manos, pies, cabeza, boca). Lateralidad Muestra dominio de uso de su lateralidad. (Se desplaza con una correcta coordinación de sus movimientos.) Equilibrio Demuestra equilibrio postural en movimientos : carrera, trepando, saltando con dos pies. Estructuración espacial Acepta jugar, trabajar o compartir espacios y situaciones con niños/as de sexo diferente al suyo. Ritmo y Tiempo Demuestra con su cuerpo nociones temporales: rápido – lento, mucho tiempo-poco tiempo.
Motricidad	Dominio Corporal Dinámico	Muestra sincronización en sus

Gruesa	Dominio Corporal Estático	<p>movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigidez y brusquedad</p> <p>Muestra control de su cuerpo cuando no está en movimiento.</p> <p>Integra la respiración y relajación en sus actividades profundizando la globalidad del propio yo.</p>
--------	---------------------------	---

5.5 Hipótesis

¿La aplicación de Propuesta: programa “Juegos Recreativos” mejorara significativamente el desarrollo de la Motricidad Gruesa en Estudiantes de Educación Inicial de la I.E. N° 1174 Pueblo Libre Cortegana - Celendín -2018?

5.6 Objetivos

General

Determinar en qué medida la propuesta: programa “Juegos Recreativos” mejorara significativamente el desarrollo de la Motricidad Gruesa en Estudiantes de Educación Inicial de la I.E. N° 1174 Pueblo Libre Cortegana - Celendín -2018.

Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de desarrollo de motricidad gruesa en Estudiantes de Educación Inicial de la I.E. N° 1174 Pueblo Libre Cortegana - Celendín -2018, antes de la aplicación de la propuesta basada en juegos recreativos.
- Identificar el nivel de desarrollo de motricidad gruesa en Estudiantes de Educación Inicial de la I.E. N° 1174 Pueblo

Libre Cortegana - Celendín -2018, después de la aplicación de la propuesta basada en juegos recreativos.

- Comparar el nivel de desarrollo de motricidad gruesa en Estudiantes de Educación Inicial de la I.E. N° 1174 Pueblo Libre Cortegana - Celendín -2018, antes y después de la aplicación de la propuesta basada en juegos recreativos.

6. METODOLOGÍA

6.1. Tipo y diseño de la investigación

a. Tipo de investigación

El tipo de investigación de acuerdo a la orientación del investigador se optó por una investigación aplicada.

b. Diseño de la investigación

El diseño de investigación que se ha optado es el pre experimental de un solo grupo con pre y post test. Cuyo diagrama es el siguiente:

$GE \quad O_1 \times O_2$

Donde

GE = grupo experimental

O_1 = Observación = pre test

X = aplicación de la variable independiente

O_2 = post test

6.2. Población y muestra

Población

La población está constituida por 35 estudiantes matriculados Institución Educativa N° 1174 Pueblo Libre Cortegana, Celendín - 2018.

Muestra

Se utilizó una muestra no probabilística y el tamaño queda conformado por 20 estudiantes de 4 y 5 años, tal como se detalla en el siguiente cuadro:

AULA	ESTUDIANTES		TOTAL
	Hombres	Mujeres	
los líderes del saber	08	12	20
TOTAL	08	12	20

6.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

TECNICAS	INSTRUMENTOS	DESCRIPCION
Análisis y Observación	ficha de observación	Recoger información
	Lista de cotejo	Para medir el aprendizaje en cada actividad aplicada

6.4. Técnicas de procesamiento de datos, análisis e interpretación de datos

Las técnicas estadísticas tanto de las medidas de tendencia central como las técnicas de las medidas de dispersión y correlación serán utilizadas para el procesamiento, análisis e interpretación de los datos. Se empleara la técnica de Chi cuadrado para verificar la validez de los resultados.

- a. **Medidas de centralización.-** Indican valores con respecto a que los datos parecen apuntarse: Media, Mediana y Moda.
- b. **Medidas de dispersión.-** Indican la mayor o menor concentración de los datos con respecto a las medidas de centralización.: Varianza, Desviación típica coeficiente de variación, Rango.

Continuación presento algunas fórmulas que se utilizaron para el cálculo de la estadística descriptiva.

- ❖ **Media aritmética.-** Es promedio del conjunto de datos

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{N}$$

- ❖ **Mediana.-** Es el punto medio de la distribución ordenada ascendente o descendente.

$$Me = \frac{n+1}{2} \text{avo lugar de la distribución ordenada}$$

- ❖ **Moda.-** es el dato que más se repite.

- ❖ **Varianza**

$$\sigma^2 = \frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2 f_i}{N}$$

- ❖ **Desviación estándar.-** Indica la dispersión de los datos.

$$s = \sqrt{\frac{\sum_{x=1}^n (x_1 - x)^2}{n - 1}}$$

- ❖ **Coeficiente de asimetría.-** Esta función caracteriza el grado de asimetría de una distribución con respecto a su media aritmética. La **asimetría positiva ($K > 0$) indica una distribución unilateral que se extiende hacia valores más positivos.**

La asimetría ($K < 0$) indica una distribución unilateral que se extiende hacia valores más negativos.

$$k = \left\{ \frac{n}{(n-1)(n-2)} \cdot \sum_{i=1}^n \left(\frac{x_i - \bar{x}}{s} \right)^3 \right\}$$

7. RESULTADOS

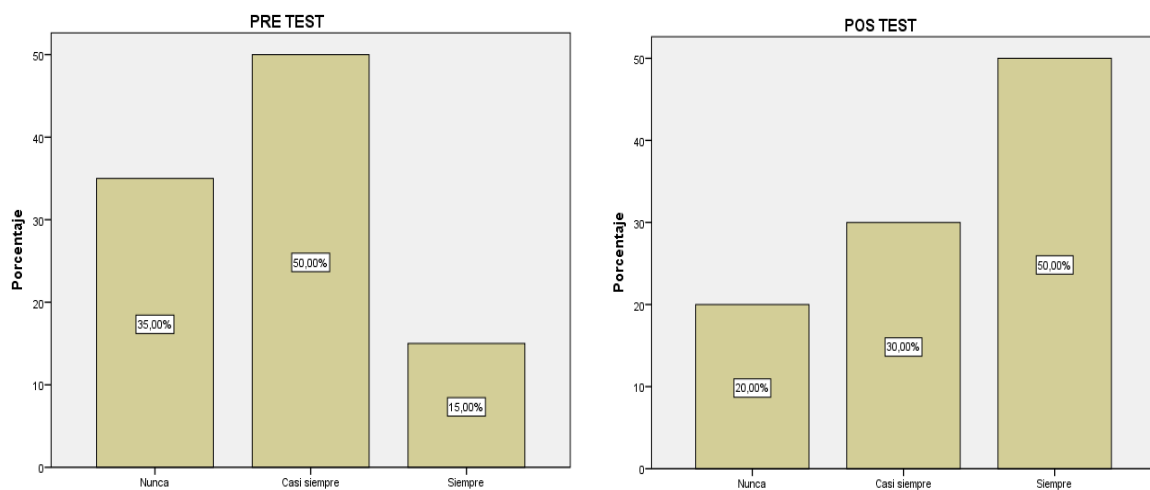
Indicador N° 1. Indica y localiza las partes externas del cuerpo y algunas de sus funciones (manos, pies, cabeza, boca).

Tabla N° 1

Pre test				
Escala valorativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	7	35,0	35,0	35,0
Válido Casi siempre	10	50,0	50,0	85,0
Siempre	3	15,0	15,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Pos test				
Escala valorativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	4	20,0	20,0	20,0
Válido Casi siempre	6	30,0	30,0	50,0
Siempre	10	50,0	50,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Gráfico N° 1



Se aprecia en las tablas y gráficos del pre test que el **35.00%** de los niños nunca Indica y localiza las partes externas del cuerpo y algunas de sus funciones (manos, pies, cabeza, boca). el **50.00%** casi siempre, el **15.00%** siempre.

Sin embargo en el pos test el **20.00%** nunca Indica y localiza las partes externas del cuerpo y algunas de sus funciones (manos, pies, cabeza, boca), **30.00%** casi siempre, el **50.00 %** siempre.

Se infiere que en el pre test la mayoría de estudiantes nunca y casi siempre Indica y localiza las partes externas del cuerpo y algunas de sus funciones (manos, pies, cabeza, boca); mientras que en el pos test la mayoría de niños siempre Indica y localiza las partes externas del cuerpo y algunas de sus funciones (manos, pies, cabeza, boca).

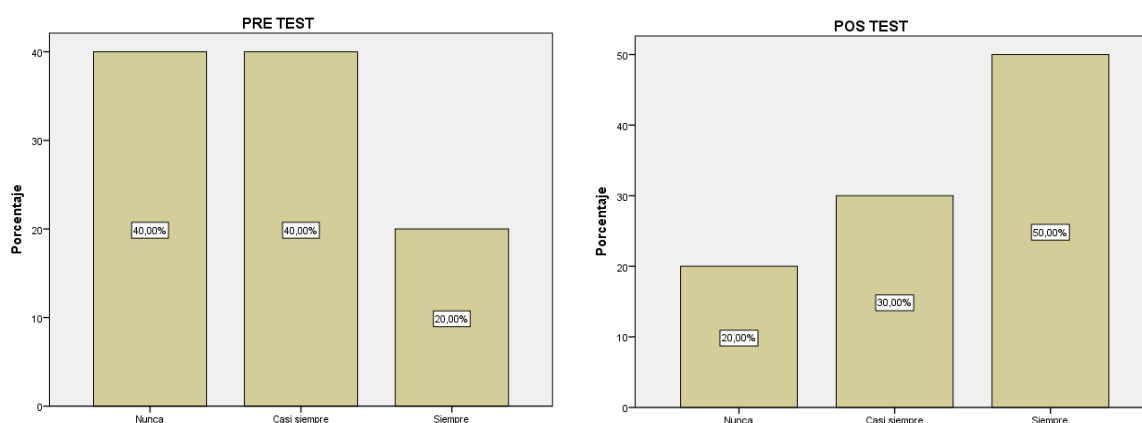
Ítem N° 2. Muestra dominio de uso de su lateralidad. (Se desplaza con una correcta coordinación de sus movimientos.)

Tabla N° 2

Pre test				
Escala valorativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	8	40,0	40,0	40,0
Válido Casi siempre	8	40,0	40,0	80,0
Siempre	4	20,0	20,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Pos test				
Escala valorativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	4	20,0	20,0	20,0
Válido Casi siempre	6	30,0	30,0	50,0
Siempre	10	50,0	50,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Gráfico N° 2



Tal como se aprecia en el pre test el **40.00 %** de niños nunca Muestra dominio de uso de su lateralidad. (Se desplaza con una correcta coordinación de sus movimientos.), el **40.00 %** casi siempre y sólo el **20.00 %** siempre.

Sin embargo en el pos test el **20.00%** nunca Muestra dominio de uso de su lateralidad. (Se desplaza con una correcta coordinación de sus movimientos.), el **30.00%** de niños casi siempre y el **50.00 %** siempre.

Se infiere y se concluye que en el pre test la mayoría de estudiantes nunca y casi siempre Muestra dominio de uso de su lateralidad. (Se desplaza con una correcta coordinación de sus movimientos.); mientras que en el pos test la mayoría siempre. Evidenciándose, que la mayoría de estudiantes siempre Muestra dominio de uso de su lateralidad. (Se desplaza con una correcta coordinación de sus movimientos.)

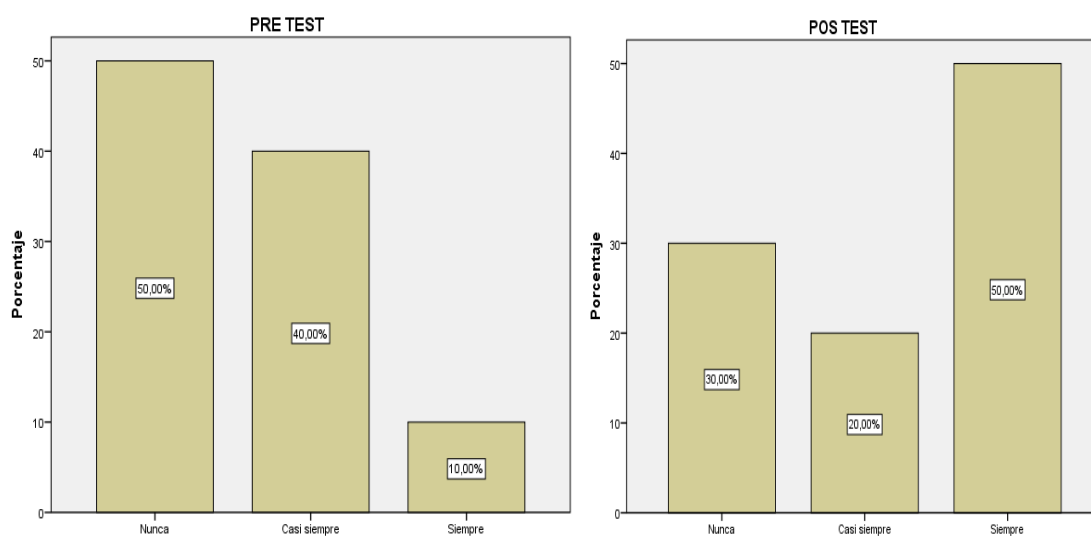
Ítem N° 3. Demuestra equilibrio postural en movimientos : carrera, trepando, saltando con dos pies.

Tabla N° 3

Pre test				
Escala valorativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	10	50,0	50,0	50,0
Casi siempre	8	40,0	40,0	90,0
Siempre	2	10,0	10,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Pos test				
Escala valorativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	6	30,0	30,0	30,0
Casi siempre	4	20,0	20,0	50,0
Siempre	10	50,0	50,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Gráfico N° 3



Al analizar el grafico N°03, se aprecia en el pre test que el **50.00%** de niños nunca demuestra equilibrio postural en movimientos: carrera, trepando, saltando con dos pies, el **40.00%** casi siempre y el **10.00%** siempre.

Sin embargo en el pos test sólo el **30.00%** nunca demuestra equilibrio postural en movimientos: carrera, trepando, saltando con dos pies, el

20.00% casi siempre y el **50.00%** siempre.

Se infiere que en el pre test la mayoría nunca y casi siempre demuestra equilibrio postural en movimientos: carrera, trepando, saltando con dos pies; mientras que en el pos test la mayoría de estudiantes siempre demuestra equilibrio postural en movimientos: carrera, trepando, saltando con dos pies.

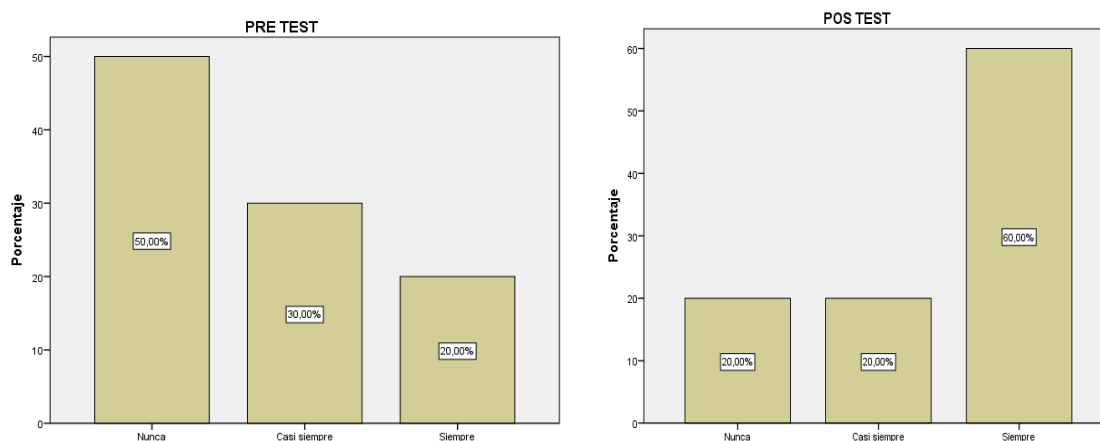
Ítem N° 4. Acepta jugar, trabajar o compartir espacios y situaciones con niños/as de sexo diferente al suyo.

Tabla N° 4

Pre test				
Escala valorativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	10	50,0	50,0
	Casi siempre	6	30,0	80,0
	Siempre	4	20,0	100,0
	Total	20	100,0	

Pos test				
Escala valorativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	4	20,0	20,0
	Casi siempre	4	20,0	40,0
	Siempre	12	60,0	100,0
	Total	20	100,0	

Gráfico N° 4



Se aprecia en las tablas y gráficos, en el pre test el **50.00%** de los niños nunca Acepta jugar, trabajar o compartir espacios y situaciones con niños/as de sexo diferente al suyo. el **30.00%** casi siempre y sólo **20.00%** siempre.

Mientras que en el pos test resulta que el **20.00%** nunca acepta jugar, trabajar o compartir espacios y situaciones con niños/as de sexo diferente al suyo, el **20.00 %** casi siempre y el **60.00%** siempre.

Se infiere que la mayoría de estudiantes en el pre test nunca y casi siempre Acepta jugar, trabajar o compartir espacios y situaciones con niños/as de sexo diferente al suyo; mientras que en el pos test siempre Acepta jugar, trabajar o compartir espacios y situaciones con niños/as de sexo diferente al suyo, evidenciándose el logro que la mayoría de niños y niñas siempre Acepta jugar, trabajar o compartir espacios y situaciones con niños/as de sexo diferente al suyo.

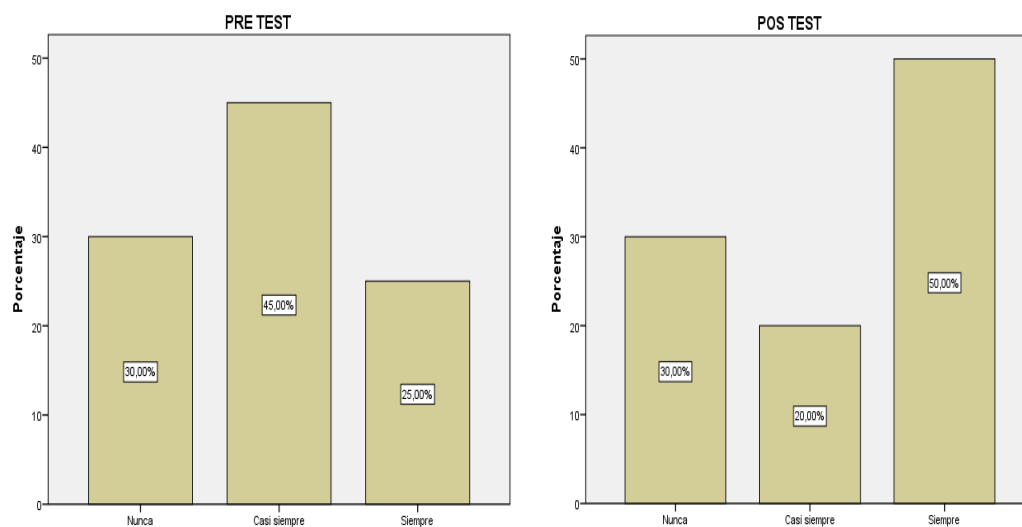
Ítem N° 5. Demuestra con su cuerpo nociones temporales: rápido – lento, mucho tiempo-poco tiempo.

Tabla N° 5

Pre test				
Escala valorativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	6	30,0	30,0	30,0
Válido Casi siempre	9	45,0	45,0	75,0
Siempre	5	25,0	25,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Pos test				
Escala valorativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	6	30,0	30,0	30,0
Válido Casi siempre	4	20,0	20,0	50,0
Siempre	10	50,0	50,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Gráfico N° 5



Al analizar las tablas y gráficos, se aprecia en el pre test el **30.00%** de niños nunca demuestra con su cuerpo nociones temporales: rápido – lento, mucho tiempo-poco tiempo, el **45.00%** casi siempre, el **25.00%** siempre.

Mientras tanto en el pos test el **30.00%** nunca demuestra con su cuerpo nociones temporales: rápido – lento, mucho tiempo-poco tiempo, **20.00%** casi siempre y **50.00%** de niños siempre.

Se deduce que en el pre test la mayoría de estudiantes nunca y casi siempre demuestra con su cuerpo nociones temporales: rápido – lento, mucho tiempo-poco tiempo. Se deduce una mejora significativa.

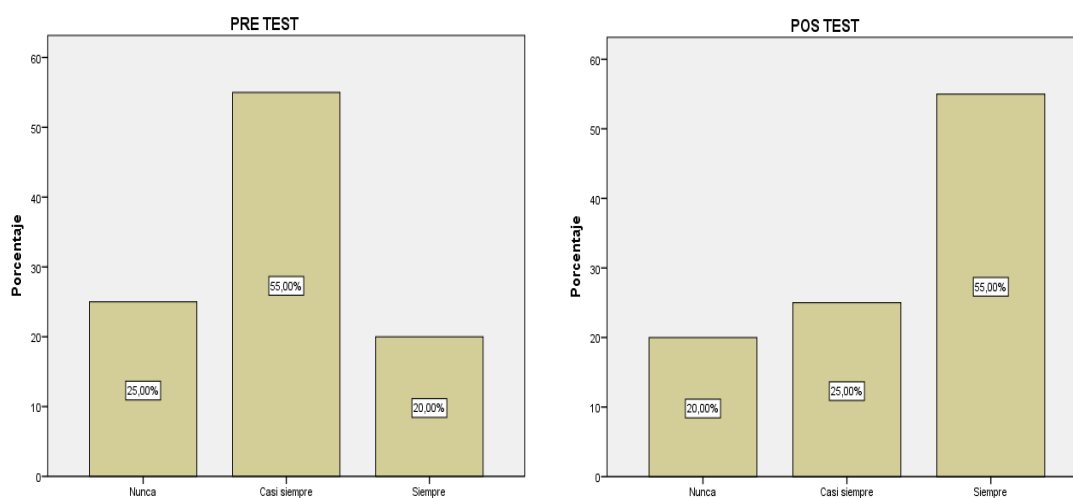
Ítem N° 6. Muestra sincronización en sus movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigidez y brusqueda.

Tabla N° 6

Pre test				
Escala valorativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	5	25,0	25,0	25,0
Válido Casi siempre	11	55,0	55,0	80,0
Siempre	4	20,0	20,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Pos test				
Escala valorativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	4	20,0	20,0	20,0
Válido Casi siempre	5	25,0	25,0	45,0
Siempre	11	55,0	55,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Gráfico N° 6



En el gráfico se aprecia que en el pre test, el **25.00%** de niños nunca muestra sincronización en sus movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigidez y brusquedad el **55.00%** casi siempre y el **20.00%** siempre.

Mientras tanto en el pos test el **20.00%** nunca muestra sincronización en sus movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigidez y brusquedad y **25.00%** casi siempre y el **55.00%** siempre.

En efecto se infiere que en el pre test la mayoría de niños nunca y casi siempre muestran sincronización en sus movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigidez y brusquedad; sin embargo en el pos test se evidencia significativamente que la mayoría de niños siempre muestran sincronización en sus movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigidez y brusquedad.

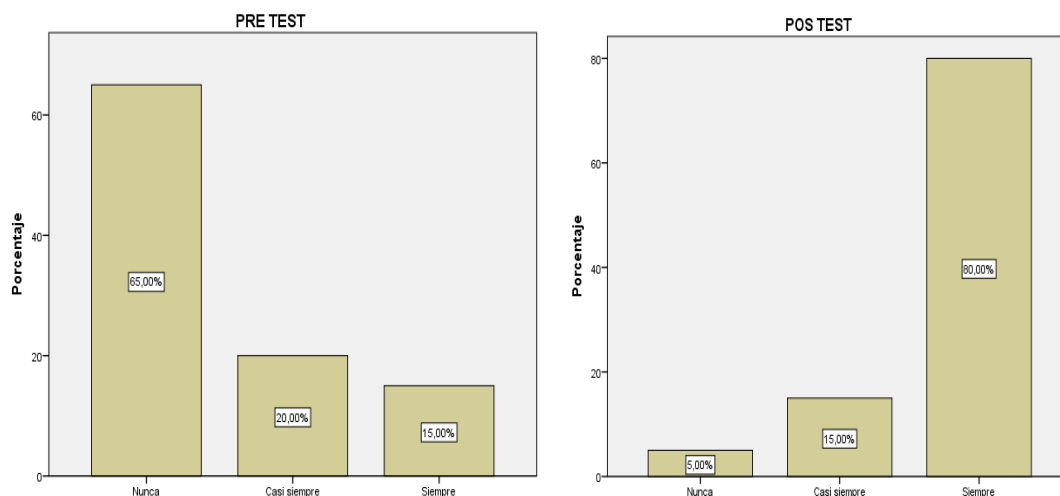
Ítem N° 7. Muestra control de su cuerpo cuando no está en movimiento.

Tabla N° 7

Pre test				
Escala valorativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	13	65,0	65,0	65,0
Válido Casi siempre	4	20,0	20,0	85,0
Siempre	3	15,0	15,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Pos test				
Escala valorativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	1	5,0	5,0	5,0
Válido Casi siempre	3	15,0	15,0	20,0
Siempre	16	80,0	80,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Gráfico N° 7



Al respecto en el gráfico N° 7 se aprecia que el **65.00%** de niños nunca muestran control de su cuerpo cuando no está en movimiento, el **20.00%** casi siempre y el **15.00%** siempre

Mientras tanto en el pos test el **5.00%** nunca muestran control de su cuerpo cuando no está en movimiento, el **15.00%** casi siempre y el **80.00%** siempre.

Mientras que en el pos test la mayoría de estudiantes siempre muestran control de su cuerpo cuando no está en movimiento

Se deduce que en el pre test la mayoría de estudiantes nunca y casi siempre muestran control de su cuerpo cuando no está en movimiento y en post test siempre muestran control de su cuerpo cuando no está en movimiento, notándose una ganancia positiva significativa.

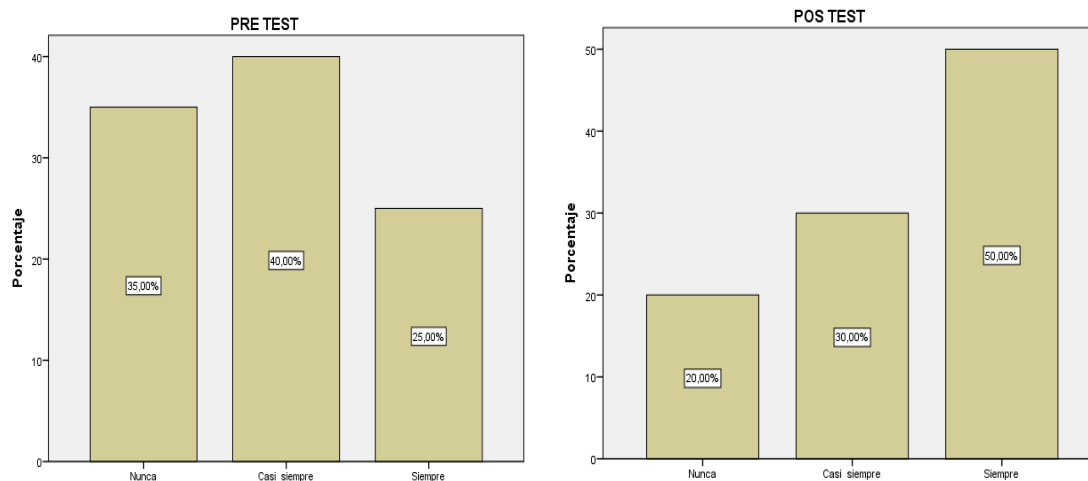
Ítem N° 8. Integra la respiración y relajación en sus actividades profundizando la globalidad del propio yo.

Tabla N° 8

Pre test				
Escala valorativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	7	35,0	35,0	35,0
Válido Casi siempre	8	40,0	40,0	75,0
Siempre	5	25,0	25,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Pos test				
Escala valorativa	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	4	20,0	20,0	20,0
Válido Casi siempre	6	30,0	30,0	50,0
Siempre	10	50,0	50,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Gráfico N° 8



Al respecto en el gráfico se aprecia que el **35.00%** de niños nunca integra la respiración y relajación en sus actividades profundizando la globalidad del propio yo, el **40.00%** casi siempre y el **25.00%** de niños siempre.

Mientras que en el pos test el **20.00%** nunca integra la respiración y relajación en sus actividades profundizando la globalidad del propio yo, el **30.00%** casi siempre y el **50.00%** de niños siempre.

En efecto se puede inferir que la mayoría de estudiantes en el pre test nunca y casi siempre integra la respiración y relajación en sus actividades profundizando la globalidad del propio yo, mientras que en el pos test la mayoría de estudiantes siempre integra la respiración y relajación en sus actividades profundizando la globalidad del propio yo.

8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

8.1 Con los resultados, antecedentes y teorías.

Los resultados muestran claramente que existe una relación entre los juegos Psicomotores y la motricidad Gruesa y que al ser utilizados adecuadamente los estudiantes obtienen mejoras positivas tal como se muestra:

En el gráfico se aprecia que, en el pre test, el **25.00%** de niños nunca muestra sincronización en sus movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigidez y brusquedad el **55.00%** casi siempre y el **20.00%** siempre.

Mientras tanto en el pos test el **20.00%** nunca muestra sincronización en sus movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigidez y brusquedad y **25.00%** casi siempre y el **55.00%** siempre.

En efecto se infiere que en el pre test la mayoría de niños nunca y casi siempre muestran sincronización en sus movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigidez y brusquedad; sin embargo en el pos test se evidencia significativamente que la mayoría de niños siempre muestran sincronización en sus movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigidez y brusquedad, lográndose una ganancia significativa positiva

8.2 Con respecto a los antecedentes y teorías

Piaget afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad **motriz**, en los primeros años de vida, hasta los siete años aproximadamente, la educación del niño es psicomotriz.

La psicomotricidad ocupa un lugar importante en la educación infantil, ya que está totalmente demostrado que sobre todo en la primera infancia hay una gran interdependencia en los desarrollos motores, afectivos e intelectuales. Una de las causas que retrasa el proceso de aprendizaje es la falta de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas.

Teoría de Wallon (1925): Pionero de la psicomotricidad nos dice que influye el movimiento tanto en el desarrollo psíquico como en las relaciones del niño o niña con otras personas. Se esforzó por mostrar que las funciones mentales son recíprocas a las funciones motrices y el esquema corporal es un elemento base para el desarrollo de la personalidad.

Teoría de Vigotsky: Que la actividad de los niños y niñas se orienta hacia los objetos, al mundo exterior, ubica en el estadio **Sensitivo Motor**, de uno a tres años y en el estadio **Proyectivo**, de tres a seis años donde se consolida la personalidad, siendo vital la interacción social para el desarrollo y que el conocimiento va de lo interno a lo externo, de lo social a lo individual y que no es un proceso estático.

Teoría de Jean Piaget (1952): Desde la óptica constructivista, afirma que las actividades motrices del niño o niña van a




desarrollar la inteligencia en sus primeros años de vida. Teniendo hasta los dos años inteligencia sensorio motriz y de los dos a siete años pasa de la acción a la reflexión, accediendo a la imitación, juego simbólico, lenguaje, dibujo...permitiéndole una mejor adaptación.

Perspectiva de Ajuriaguerra: Destaca la función tónica como base de la acción corporal y de relación con los demás, consolida los principios y las bases de la psicomotricidad se fundamenta en las estructuras neuropsicológicas.

Perspectivas del Psicoanálisis: Sus representantes revalorizan al cuerpo como objeto vivenciado, destacando tres componentes: las sensaciones interoceptivas, el tono muscular y el juego corporal. (Spitz)

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

-  Se logró determinar que la propuesta basada en los juegos recreativos mejoran el desarrollo de la motricidad Gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Institución Educativa N° 1174 Pueblo Libre Cortegana, Celendín -2018
-  Se logró Identificar el nivel de desarrollo de motricidad gruesa en Estudiantes de Educación Inicial de la I.E. N° 1174 Pueblo Libre Cortegana - Celendín -2018, antes de la aplicación de la propuesta basada en juegos recreativos, encantándose en inicio 18 %, proceso 26 % logro esperado 30%
-  Se logró identificar el nivel de desarrollo de motricidad gruesa en Estudiantes de Educación Inicial de la I.E. N° 1174 Pueblo Libre

Cortegana - Celendín -2018, después de la aplicación de la propuesta basada en juegos recreativos. encantándose en inicio 10 %, proceso 30 % logro esperado 60%

- ✚ Se logró comparar el nivel de desarrollo de motricidad gruesa en Estudiantes de Educación Inicial de la I.E. N° 1174 Pueblo Libre Cortegana - Celendín -2018, antes y después de la aplicación de la propuesta basada en juegos recreativos. Lográndose una ganancia pedagógica de 60 %

Recomendaciones

- ✚ Se recomienda a los docentes de educación inicial hacer el uso adecuado de los juegos Recreativos Psicomotores con la finalidad de mejorar el desarrollo significativo de los estudiantes.
- ✚ Que los padres de familia participen con sus hijos en el programa Juegos Psicomotores para mejorar la motricidad Gruesa
- ✚ Desarrollar constantemente talleres de Juegos Recreativos Psicomotores para interactuar y participar activamente los niños y niñas, docentes y demás agentes de la comunidad educativa del nivel inicial.
- ✚ Promover la aplicación programa Juegos Recreativos Psicomotores para mejorar la Motricidad Gruesa en los niños y niñas en nueva concepción de enseñanza-aprendizaje, organización e intervención pedagógica para despertar el interés de los niños y niñas del nivel inicial de acuerdo a su contexto social.

10. AGRADECIMIENTO

A la **Universidad “San Pedro”** por haberme dado la oportunidad de ser parte de ella y abierto las puertas de su ceno científico para poder estudiar mi carrera, así como también a los diferentes docentes que brindaron sus conocimientos y su apoyo para seguir adelante día a día.

Agradezco también a mi asesor de tesis la Profesora Mary Flores Álvarez por haberme brindado la oportunidad de recurrir a su capacidad y conocimiento científico, así como también haberme tenido toda la paciencia para guiarme durante todo el desarrollo de tesis.

Para finalizar agradezco a mis familiares y compañeros de clase ya que, gracias al compañerismo, amistad apoyo moral han aportado en un alto porcentaje a mis ganas de seguir adelante.

La Autora

11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amasifuen Pano, F. (2014). *Efectividad de un Programa de Juegos Variados en la mejora de la Motricidad Gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 "niños del saber" del Distrito de Punchana-2014.* Amazonas - Peru.
- Alayo e Infante. (2011). *Desarrollo psicomotor de los niños de 3 y 4 años la institución educativa particular Jesús Maestro.* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional del Santa. Nuevo Chimbote.
- Chancusig Catota, D. (2012). *Rescate de los Juegos Tradicionales Como Apoyo al Desarrollo de la Motricidad Gruesa en Niños Niñas de 5 A 6 Años De Edad, en el Centro Educativo Cec, de la Ciudad de Latacunga Provincia De Cotopaxi.* Ecuador.
- Caballero, Yoli y Valega. (2010). *El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años.* (Tesis de licenciatura en educación pre escolar). Recuperado de <http://jugandomeejercito.blogspot.com/2010/04/tesis- parte-1.html>
- Castillo, Cava y Otiniano. (2009). *Los juegos psicomotrices para mejorar el conocimiento del esquema corporal en niños de 5 años de la IEPP MITAC.* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Trujillo. El Milagro, Trujillo.
- Caldas, Colombia. Recuperado de <http://ebookbrowse.net/aspectos-que-influyen-en-la-motricidad-gruesa- de-los-ni%C3%91os-del-grupo-de-maternal-preescolar-el-ar-pdf- d420384707>
- Comellas y Perpinyá. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil.* Recuperado de <http://books.google.com.pe/books?id=gSmAKk4yfCoC&printsec=front cover&dq=psicomotricidad+comellas&source=bl&ots=AQgenz XMk&s>

[ig=jXijt8cV0CTN3mD8cNZTzunpRoY&hl=es&sa=X&ei=bFB4UNzcHJOK9ASA_kYCIDA&ved=0CC0Q6AEwAA](https://www.google.com/search?q=ig=jXijt8cV0CTN3mD8cNZTzunpRoY&hl=es&sa=X&ei=bFB4UNzcHJOK9ASA_kYCIDA&ved=0CC0Q6AEwAA)

Cruzado & Domínguez. (2011). *Juegos psicomotores que se emplea en el trabajo con los niños de 3 ,4 y 5 años de la I.E.I. Los Álamos*. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Santa. Nuevo Chimbote.

Fassari, P. (2010). Psicomotricidad en el desarrollo del niño. Recuperado de <http://psicoaprendizajes.wordpress.com/tag/motricidad-gruesa/Guerra>.

Franco, S. (2009). *Aspecto que influyen en la motricidad gruesa de los niños del grupo de maternal preescolar el Arca*. (Licenciada en Preescolar). Corporación Universitaria Lasallista.

Guevara, P. (2011). *La psicomotricidad y educación psicomotriz en la educación preescolar*. Recuperado de:

<http://www.slideshare.net/PedroGuevara2/psicomotricidad-8157166>

Latorre y López. (2009). *Desarrollo de la motricidad gruesa en Educación Infantil*. Consideraciones curriculares, científicas y didácticas. Editorial GEU.

Martínez y Urdangarin (2005). Evaluación del desarrollo psicomotor de niños institucionalizados menores de 1 año mediante tres herramientas distintas de evaluación. (Licenciado en kinesiología). Universidad de Chile, Santiago de Chile. Recuperado de

Pérez Chochos, Clemencia Rosana (2015) *Universidad Técnica de Ambato Facultad de Ciencias de la Salud carrera de Estimulación Temprana, tesis titulada: “los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la unidad educativa “Hispano América” del Cantón Ambato”*

12. ANEXOS Y APÉNDICE

ANEXO A:
FICHA DE OBSERVACIÓN

Institución Educativa :
Grupo etario :
Habilidad : Motricidad Gruesa
Apellidos y nombres : _____
Fecha : ____/____/____/

Sexo: Masculina () Femenino () Fecha / / / /

Instrucciones: A continuación tienes un conjunto de indicadores para que observen y realicen la información pertinente. Marcar con una (x).

Nunca (N) = 0 Casi Siempre (CS) = 1 Siempre (S) = 2

N°	Indicadores	Escala		
		N	CS	S
1	Esquema Corporal Indica y localiza las partes externas del cuerpo y algunas de sus funciones (manos, pies, cabeza, boca).			
2	Lateralidad Muestra sincronización en sus movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigidez y brusquedad			
3	Equilibrio Demuestra equilibrio postural en movimientos : carrera, trepando, saltando con dos pies.			
4	Estructuración espacial Acepta jugar, trabajar o compartir espacios y situaciones con niños/as de sexo diferente al suyo.			
5	Ritmo y Tiempo Demuestra con su cuerpo nociones temporales: rápido – lento, mucho tiempo-poco tiempo.			
6	Muestra sincronización en sus movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigidez y brusquedad			
7	Muestra control de su cuerpo cuando no está en movimiento			
8	Integra la respiración y relajación en sus actividades profundizando la globalidad del propio yo.			
	TOTAL PARCIAL			
	TOTAL GLOBAL			

ANEXO B

RELACIÓN DE ESTUDIANTES, IE. INICIAL N° 1174, PUEBLO LIBRE,
CORTEGANA CELENDIN - 2018.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES
01	CRUZ BRICEÑO MIGUEL ALEXANDER
02	CUSTODIO IZQUIERDO JUDITH
03	GRAOS RAMIREZ LILY NATIVIDAD
04	GUEVARA CABRERA CINDY
05	PAREDES TIRADO LIZBETH
06	PEREZ AVILA JHONATAN
07	REYES VILLANUEVA NASARIO
08	RONCAL RODRIGUEZ ELIAS RUBEN
09	SALINAS ALFARO SANTA FLOR
10	SEVILLANO ARAUJO WALTER
11	TORRES TORIBIO JUANA MAGALI
12	VALDIVIA FABIAN DOMENICA MIRIAN
13	VENTURA FERNANDEZ ANNIE CHRISTEL
14	VERA BRICEÑO MIGUEL ANGEL
15	VASQUEZ IZQUIERDO EVANGELINA
16	VALDIVIA RAMIREZ LILIANA
17	ZAMORA CABRERA VICTORIA
18	ZEGARRA TIRADO ANGHELA
19	ZEGARRA AVILA JOSE
20	ZEGARRA VILLANUEVA JHEICOT

FUENTE: Elaboración propia del investigador en base la nómina de matrícula 2016

ANEXO C

Propuesta: Programa “Juegos Recreativos para el desarrollar la Motricidad Gruesa”

1. Objetivos

- a. Seleccionar información pertinente sobre las teorías que dan fundamento los juegos Recreativos y la Motricidad Gruesa.
- b. Elaborar un programa “Juegos Recreativos para mejorar la Motricidad Gruesa.

- c. Estructurar el programa en base Actividades de aprendizaje utilizando juegos Recreativos con la finalidad de mejorar el desarrollo de la Motricidad Gruesa

Existen numerosas propuestas, actividades y metodologías para la mejora de la autoestima, así como para su correcto desarrollo. Todas ellas son enriquecedoras, tanto las publicadas en libros y revistas de renombre, como las compartidas por maestros de escuela a través de internet. Obviamente las primeras tienen mucha más base teórica y psicológica, pero nadie conoce el campo de la educación como los maestros experimentados.

No podemos analizar todos los métodos propuestos por todos los autores, pero, atendiendo a lo que acabamos de explicar, escogeremos como ejemplo la interesante propuesta de Feldman (2001), debido a que es una publicación con adecuada fundamentación teórica escrita por una profesora con extensa experiencia en el aula.

En primer lugar, la propuesta comienza con una breve exposición de los principios de la misma: una definición de juegos Recreativos y Motricidad Gruesa, así como una enumeración de características físicas y Psicológicas de los estudiantes.

También se defiende la necesidad de educar este ámbito de la personalidad desde la escuela, para lo cual se enumeran un sinnúmero de estrategias a tener en cuenta por el maestro. Estas estrategias van desde el aceptar al niño tal como es hasta mantener el sentido del humor. Todas ellas deberán tenerse en cuenta no solo durante las lecciones sino también en toda la vida escolar.

Como punto imprescindible para mejorar la motricidad Gruesa de los alumnos, se destaca la comunicación constructiva, basada en la escucha atenta, control de los aspectos paralingüísticos y corporales.

Todo ello ayudará a crear el ambiente propicio en el aula, para lo cual también quedan reflejadas una serie de directrices, dirigidas a la estructura del aula, la colocación de los materiales, la organización del horario, las

técnicas de evaluación, etc. En definitiva, el aula debe estar centrada en el alumnado.

La propuesta incluye una serie de actividades donde se utilicen los juegos Recreativos que tengan como propósito mejorar la motricidad gruesa autoesta de los estudiantes de Institución Educativa I.E N° 1174 Pueblo Libre Cortegana – Celendín -2018

Actividad N° 01 (actividades destinadas al desarrollo del esquema corporal),

Actividad N° 02 (juegos y proyectos colaborativos, para favorecer la lateralidad),

Actividad N° 03 (juegos orientados para fortalecer el Equilibrio emocional y físico),

Actividad N° 04(juegos orientados a Trabajar o compartir espacios y situaciones con niños/as de sexo diferente al suyo.),

Actividad N° 05 (actividades para mejorar nociones temporales: rápido – lento, mucho tiempo-poco tiempo.)

Actividad N° 06 (juegos orientados a la sincronización y control de sus movimientos).

Este último lo consideramos un gran acierto por parte de la autora, ya que muy pocos autores lo incluyen. Si consideramos que el juegos se desarrolla tanto en el entorno escolar como en el familiar, es imprescindible cuidar también la educación en este último, aunque solo sea a través de propuestas para los padres.

ANEXO D: SESIONES/ O TALLERES DE APRENDIZAJE.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJEN°01

Título de la sesión:	Juego Saltando con uno, dos pies.		
Área	Competencia	Capacidad	Indicadores de Desempeños
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo 	<ul style="list-style-type: none"> Demuestra agilidad al saltar con los dos pies luego con uno cuando se lo requiere

SECUENCIA METODOLOGICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	Situación Problemática Propósito Motivación Saberes previos	Equilibrio Que los niños de la IEI. N° 1174 PUEBLO LIBRE mantengan el equilibrio al saltar con un pie y dos pies. Salimos al patio se da las indicaciones: hoy jugaremos saltando con un pie, con los dos para ello tendremos en cuenta las normas de comportamiento	Patio Hoja bond Lápiz Colores

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del aprendizaje	<p>Nos dirigimos al patio</p> <p>Hacemos calentamiento estirando las piernas y brazos</p> <p>Luego, por parejas se les indica que salten con los dos pies hasta un punto de referencia, de regreso saltan con un pie manteniendo el equilibrio y tratando de no caer al piso. así sucesivamente se hará con todos los niños/as</p> <p>¿Qué hicimos? ¿Qué les gusto más saltar con un pie o con los dos pies? ¿Por qué?</p> <p>¿Qué parte del cuerpo utilizaron para saltar? ¿Si tuviéramos una sola pierna podríamos saltar? ¿Por qué? ¿Si no tuviéramos piernas podríamos saltar? ¿Por qué? ¿Solamente podemos saltar en el jardín? ¿En que otro lugar lo podemos hacer?</p> <p>Relajación: Nos acostamos en el piso soñamos con Jesús</p> <p>Expresión o graficación plástica: En una hoja bond dibuja y pinta la actividad que realizaste en el patio (saltando con uno, dos pies)</p>	Patio Hoja bond Lápiz Colores
CIERRE.		<p>👉 Les gusto lo que hicimos en el patio ? se les felicita por su trabajo y colocamos en un lugar visible para que lo aprecien</p>	

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD.

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio “Nos movemos como gusanitos.”	Asamblea.	<ul style="list-style-type: none"> - En asamblea los niños y niñas de 4 años se ubican en el patio y recuerdan las normas para desarrollar la actividad. - La docente invita a los niños a realizar un reconocimiento del patio, acompañados por una música suave. Después exploran de manera espontánea las posibilidades de movimiento de su cuerpo, luego les pedimos que imiten con sus brazos el movimiento que hacen los gusanos cuando se arrastran por el piso. 	Patio. Diálogo. Grabadora.
Desarrollo.	Desarrollo o expresión motriz.		
	Relajación.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente prepara un circuito motor. - Los niños pasan por los conos en zigzag pateando la pelota, luego lo hacen corriendo solos y después aumentamos una colchoneta para realizar rodamientos. 	Conos. Pelotas. Colchonetas.
Cierre.	Expresión gráfica plástica.	<ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños a recostarse y echarse boca arriba. - Pedimos cerrar sus ojos, sintiendo su respiración. - Los niños socializan con sus demás amiguitos. - Seguidamente pedimos que formen grupos de acuerdo a lo que más le gusto de la actividad para que lo dibujen y lo exponen. 	Papelote. Plumones.
		Actividades Permanentes de Salida <ul style="list-style-type: none"> - Ordenan sus prendas. - Escuchan indicaciones. Salida	

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD.

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Asamblea.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente dialoga con los niños sobre los acuerdos que deben cumplir antes, durante y después de la actividad. - Coordinamos sobre el espacio donde trabajaremos. - Para el calentamiento la docente empieza cantando una canción y los niños continúan con la canción. 	Diálogo.
	Desarrollo o expresión motriz.	<div style="border: 2px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Moviéndonos</p> <p>Mis brazos se están moviendo. La, la, la, la, la</p> <p>Mis piernas se están moviendo. La, la, la, la, la</p> <p>Mis brazos están arriba. La, la, la, la, la</p> <p>Mis piernas están abajo. La, la, la, la, la</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - La docente presenta tarjetas con diferentes posiciones del cuerpo. - Invitamos a los niños a que formen un círculo, para imitar la posición de las tarjetas que presentamos. - Se pone una música relajante de fondo y los niños proponen otras formas de mover el cuerpo, utilizando pelotas, palo cintas, aros, entre otros. 	Canción. Tarjetas.
Desarrollo	Relajación. Expresión	<ul style="list-style-type: none"> - Seguidamente los niños se recuestan sobre la colchoneta y se les entrega una servilleta de papel, los niños la colocan sobre su rostro y soplan suavemente para que se 	Servilletas. Diálogo. Papelote.

Cierre.	gráfica plástica.	levante sin caer. - Finalizando los niños ordenan el material. - Dialogan sobre la actividad. - Dibujan lo que más le gusto d la actividad en papelotes. Actividades Permanentes de Salida - Acciones de rutina. Salida.	Colores. Crayolas.
----------------	--------------------------	--	-----------------------

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD.

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio “a jugar con los pies.”	Asamblea.	- La maestra junto a sus niños alistan el material y se dirigen al patio del jardín. - Los niños realizan ejercicios de calentamiento, trotando, marchando y saltando. - Sentados en semis círculos construyen las reglas del juego y observan los materiales a utilizar como cajas y pelotas de trapo, estos materiales son manipulados por los niños. - Se forma grupos de niños, se les entrega una pelota a cada uno y una caja para el grupo y se les dice que jueguen libremente con el material. - Después del tiempo previsto se invita a cada grupo a demostrar lo que juego, los otros grupos de niños imitan.	Dialogo. Patio
	Desarrollo o expresión motriz.		Pelotas de trapos. Cajas.
Desarrollo	Relajación.		Pelotas Patio Colchonetas
			Hojas bon

Cierre	<p>Expresión gráfica plástica. Cierre</p>	<div data-bbox="1126 140 1350 363" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra coloca en fila cuatro cajas con la boca abierta, hacia donde están los niños y les dice, vamos a jugar a meter goles. - Los niños salen adelante por grupos y patean sus pelotas en dirección hacia las cajas. - Cada pelota que entra en la caja es un gol y gana el grupo que hizo entrar más pelotas en la caja. - Después de jugar los niños guardan el material y se recuestan en las colchonetas boca arriba para realizar ejercicios de relajación de tomar aire y expulsar usando la técnica “los niños huelen la ,flor y apagan la vela.” - Regresan a su aula y voluntariamente dan a conocer lo que hicieron en el patio. - La maestra les entrega una hoja en blanco para que dibujen lo que más les agrado al realizar la actividad. - Seguidamente los niños exponen sus trabajos y dialogan con sus compañeros. <p>Actividades Permanentes de Salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. <p>Salida</p>	<p>Colores Temperas</p>
--------	---	--	-----------------------------

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°02

I. -NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: **jugando al Desarrollo del esquema corporal.**

II.- AREA: **Psicomotriz.**

III.-DESARROLLO DE ACTIVIDADES.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	Realiza diversos movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, el tiempo, los objetos, controlando su Cuerpo y su lateralidad.

SECUENCIA METODOLOGICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>Situación Problemática</p> <p>Propósito</p> <p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p>	<p>-En el centro educativo no hay muchos juegos donde se diviertan los niños, muchos de ellos se sientan a pensar a que jugar para distraerse pero no les viene a la mente ningún juego y se sienten tristes, de repente un niño dice ¡Yo tengo cartas! Pero no sé cómo se juega ¿Creen ustedes que podemos ayudar a jugar con las cartas a los niños?</p> <p>- Jugamos en el patio con pelotas, los invitamos a jugar libremente en grupos de 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 niños, como ellos quieran y jugar con las pelotas que ellos quieran.</p> <p>- Responden a interrogantes como: ¿Qué grupos se conformaron? ¿Quién quiere contar cuantos niños conformaron su grupo? ¿Cuántas pelotas utilizaron?</p> <p>COMPRESION DEL PROBLEMA</p> <p>- Los niños comprenden el problema dialogando y expresando con sus propias palabras de que trata.</p> <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <p>- Asamblea.</p> <p>- Comentan sobre lo realizado.</p> <p>- La docente pregunta ¿Qué realizaron? ¿grupo de cuantos formaron? ¿Qué juego realizaremos para el conteo hasta nueve?</p>	Bloques de madera

		<p>REPRESENTACIÓN VIVENCIAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se forman voluntariamente, grupos de dos o tres jugadores a partir de sus propios intereses - . - Cada niño tiene diez cartas en la mano las observa y las relaciona por propia iniciativa. - . <p>CONCRETO.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asamblea. - Juegan con las cartas libremente de acuerdo a sus posibilidades. - Luego los motivamos para qué elijan entre ellos, los turnos para jugar cada niño .Pone tres cartas sobre la mesa, indicando a cada jugador que busque las cartas que tiene en sus manos , si hay alguna igual a las de la mesa, el primer jugador tira la carta y se lleva la que está en mesa. Si no tiene ninguna, bota una de sus cartas a la mesa y así continúan sucesivamente. - El juego concluye cuando un jugador tiene el total de las cartas o la mayoría de éstas. - Al término, cada jugador contará cuantas cartas tiene .Dejamos a los niños r con sus propias estrategias y con las observaciones que haga cada uno de ellos, luego las guarda. - La docente incentiva a los estudiantes que durante el juego, pueden contar, sumar o restar, las cartas, de acuerdo al grado de aprendizaje. 	<p>Conos de cartón</p> <p>Botellas, cajas, muñecas, objetos pequeños y diversos, animalitos</p> <p>Ficha de trabajo</p>
--	--	--	---

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Responden a preguntas: ¿Cuántas cartas tenía cada uno? ¿Muchas? ¿Pocas? ¿Serán todas las cartas iguales? ¿Tenían la misma cantidad? ¿Cómo jugaron con las cartas? <p>PICTORICO</p> <p>Dibujan de acuerdo a sus posibilidades, el juego realizado.</p> <p>Dicta a la profesora los nombres de lo que dibujaron.</p> <p>GRAFICO</p> <p>En la hoja de trabajo forman sus cartas utilizando diferentes materiales.</p> <p>SIMBOLICO</p> <p>Hacen el conteo de las cartas; luego representa con un palote cada uno de ellas.</p> <p>Realizan el conteo de los palotes y escriben el número que corresponde.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionan sobre el juego realizado ¿Fue fácil? ¿Cómo lo hicieron? ¿Tuvieron mucha dificultad? ¿Fue divertido jugar con cartas? <p>TRANSFERENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente les da una nueva situación problemática y los niños la resuelven en el aula. - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Nos servirá lo que aprendimos hoy para nuestra vida cotidiana? ¿De qué manera? - Con sus propias palabras verbalizan lo que han realizado. 	
------------	---	---	--

FOTOS.





